

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Englisch

Titel: The Gruffalo - Using a Story Creatively (41 S.)

Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/grundschule.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

www.edidact.de | www.mgo-fachverlage.de

The Gruffalo – Using a Story Creatively

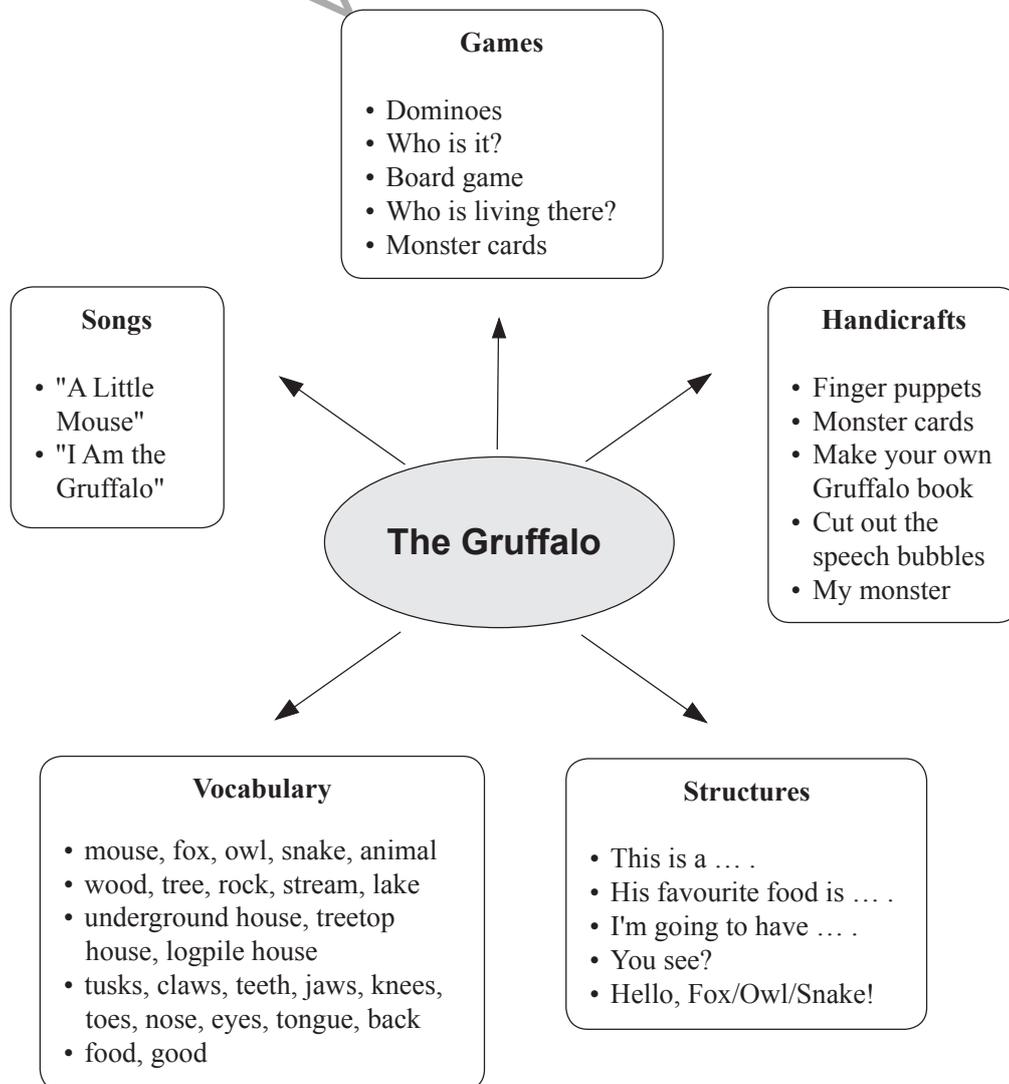
4.22

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler verstehen die Handlung einer fremdsprachigen Geschichte und können sie im Anschluss wiedergeben.
- Sie können die Reihenfolge der Geschichte ordnen.
- Sie lernen die Wörter *mouse, fox, owl, snake* sowie *teeth, claws, knees, toes, eyes, tongue, nose, back* und können sie in anderen Zusammenhängen verwenden.
- Sie entnehmen der Geschichte das Aussehen einer Fantasiefigur und können es zeichnerisch umsetzen.
- Sie können aufgrund der Reimstruktur Satzenden in der Geschichte vorhersagen und damit in die Erzählung einsteigen.
- Sie können dem Wald auch auf Englisch charakteristische Tiere zuordnen.
- Sie verstehen Arbeitsanweisungen mit den Verben *cut, glue, colour, join, search*.

Überblick – WEB:



4.22

The Gruffalo – Using a Story Creatively

Vorüberlegungen

Anmerkungen zum Thema:

Geschichten sind für Kinder von unschätzbarem Wert. Sie können ihre Umwelt für einen Moment vergessen und in eine andere Welt eintauchen. Auch für den Fremdsprachenunterricht erweist sich der Einsatz einer gut ausgewählten Geschichte als Gewinn. Ein einzelnes Buch vermag es, die gesamte Klasse zu motivieren, herauszufordern und **Freude am Sprachenlernen** zu fördern.

Nicht selten lernen Schüler im Fremdsprachenunterricht nur isolierte Wörter oder einzelne Sätze. Aus der Besorgnis heraus, die Schüler könnten nichts verstehen und aus diesem Grund unmotiviert sein, vermeiden manche Lehrkräfte den komplexen Gebrauch der englischen Sprache im Unterricht. Geschichten können dabei helfen, solche Bedenken zu zerstreuen und eröffnen gleichzeitig die Möglichkeit, dass die Schüler die Fremdsprache wirklich erleben.

Das Erzählen einer Geschichte in der Fremdsprache hat dabei nicht als Ziel, dass alle Schüler jede Einzelheit verstehen und wiedergeben können. Zunächst sollen sie ein Gefühl für die englische Sprache entwickeln und der Geschichte beim ersten Erzählen den **Sinnzusammenhang entnehmen**. Durch **unterstützende Mimik und Gestik**, die Veränderung der Stimmlage je nach handelnder Figur und durch den Einsatz von Bildkarten oder anderen Materialien kann die Geschichte ohne ein übersetztes Wort von den Kindern im Wesentlichen verstanden werden.

Für den Erfolg einer Lerneinheit, in der eine Geschichte im Zentrum steht, ist ohne Zweifel die Geschichte selbst maßgeblich. Im **zweiten Lernjahr** können bereits Erzählungen mit sprachlich anspruchsvolleren Texten verwendet werden, welche den Schülern noch nicht aus ihrer Muttersprache bekannt sind. Die Kinder müssen sich dann auf Bilder und Sprache einlassen und einen Zusammenhang zwischen beiden herstellen.

Eine Geschichte, die sich für den Gebrauch im frühen Englischunterricht anbietet, ist "**The Gruffalo**" von **Julia Donaldson**. Sie handelt von einer Maus, die im Wald nacheinander auf Fuchs, Eule und Schlange trifft. Jedes Tier möchte die kleine Maus zum "Essen" einladen, sie lehnt jedoch dankend ab, da sie bereits mit dem *Gruffalo* verabredet ist. Sie beschreibt diesen so deutlich und in allen gruseligen Einzelheiten (obwohl es sich nur um ein Tier ihrer Fantasie handelt), dass alle Tiere vor ihr flüchten. Doch plötzlich steht der besagte *Gruffalo* vor ihr und will die Maus ebenfalls verspeisen. Durch einen cleveren Einfall überzeugt sie ihn jedoch davon, dass sie unter allen Tieren gefürchtet ist und somit auch er Angst vor ihr haben sollte. Letztendlich flüchtet der *Gruffalo* ebenfalls vor der Maus.

Die Gründe für den Einsatz dieser Geschichte sind vielfältig. Zunächst einmal ist die Handlung klar und leicht verständlich. Das Geschehen wiederholt sich und die Schüler müssen sich darum nicht ständig auf neue Situationen und Redewendungen einstellen. Der *Gruffalo* selbst ist eine Fantasiefigur. Das **motiviert** die Schüler und regt sie an, die eigene **Fantasie** spielen zu lassen. Die Kinder können sich mit der cleveren Maus als Handlungsträger identifizieren und ihre Gedanken nachvollziehen. Die anderen Tiere und der Handlungsort Wald sind den Schülern aus ihrer **eigenen Erfahrungswelt** bekannt und erlauben neben ausführlicher Thematisierung der Waldtiere im Englischunterricht auch einen fächerübergreifenden Einsatz der Geschichte. Die Illustrationen laden zusätzlich dazu ein, detaillierter über die Figuren und den Wald zu sprechen und das dazugehörige Vokabular zu erarbeiten. Mit der Geschichte erhalten die Schüler einen Zugang zur Sprachmelodie des Englischen. Sich wiederholende Phrasen ermutigen die Schüler außerdem, in die Geschichte einzusteigen, sie **mitzusprechen** und Wörter im Voraus zu erraten. Die Schüler können sich also schnell in die Geschichte hineinfinden, und es bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für den Gebrauch des *Gruffalos* als Grundlage für Spiele, Wettbewerbe, Rätsel, Lieder oder Übungen.

Vorüberlegungen

Denn von ähnlich großer Bedeutung sind – neben der Geschichte an sich – auch die vor- bzw. nachbereitenden Aktivitäten. Aus diesem Grund sollen in diesem Beitrag Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie die Lehrkraft den Schülern die Geschichte vom *Gruffalo* vorstellen kann und welche Übungen im Anschluss an das Erzählen folgen können.

Insgesamt tragen alle Übungen dazu bei, dass die Schüler die Geschichte **Schritt für Schritt erarbeiten**, sich das mit ihr verbundene **Vokabular aneignen** und einen **ganzheitlichen Zugang** zur Sprache erhalten.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Kopie auf OHP-Folien von **Material M 2 und M 11** bzw. Kopien und Ausmalen der **Materialien M 3, M 4, M 5 und M 6** sowie eine vergrößerte Kopie von **Material M 12**
- Kopien von **Material M 13** als Flashcards
- Kopie auf OHP-Folien von **Material M 14 und M 20**
- Kopien von **Material M 1, M 8, M 9, M 11, M 15, M 19, M 21 und M 22** für alle Schüler
- Kopien von **Material M 7, M 17 und M 18** in der Anzahl der gebildeten Gruppen
- Kopien von **Material M 10, M 16 und M 23** als Kontrollblätter für die Tafel
- bunte Kreide, falls der Wald an die Tafel gemalt wird, oder bunte Folienstifte
- Buntstifte oder Wachsmalstifte
- Papier für alle Schüler, vorzugsweise im DIN-A3-Format
- Overheadprojektor
- Würfel, Spielsteine (mitgebracht oder selbst gebastelt)
- Scheren, Leim, Klebeband, Magnete, Heftklammern
- Holzspieße (5 je Kind oder Gruppe)
- evtl. Laminiergerät, falls die ausgeschnittenen Tiere laminiert werden sollen

Literaturtipps:

Bücher:

Donaldson, Julia / Scheffler, Axel: The Gruffalo. Macmillan, London 1999
(Das preisgekrönte Buch erzählt die Geschichte der kleinen, cleveren Maus und ihr Treffen mit dem *Gruffalo*.)

Klippel, Friederike: Englisch in der Grundschule. Cornelsen, Berlin 2000
(Das sehr empfehlenswerte Handbuch verschafft unter anderem einen ausgezeichneten Überblick über den Einsatz von Geschichten im Englischunterricht der Grundschule.)

Pymm, Tasha / Fuge, Charles: Blot and Og's Monster Party. Gullane, London 2003
(Dieses Bilderbuch handelt von zwei Monstern, die ihre Freunde zu einer Party einladen. Es kann zusätzlich zum allgemeinen Thema Monster eingesetzt werden.)

Internetadressen:

<http://www.gruffalo.com/activities.php>

(Auf dieser Seite findet die Lehrkraft weitere Materialien, die für die Erarbeitung der Geschichte eingesetzt werden können.)

4.22**The Gruffalo – Using a Story Creatively****Vorüberlegungen**

<http://www.englishbox.de/tales.html>

(Die Seite gibt nützliche Tipps für das Erzählen von Geschichten in einer Fremdsprache.)

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: Introducing Characters, Setting, Vocabulary, and Pre-Storytelling Activities
- Step 2: Telling the Story and While-Storytelling Activities
- Step 3: Post-Storytelling Activities and Skill Development

The Gruffalo – Using a Story Creatively

4.22

Unterrichtsplanung

Step 1: Introducing Characters, Setting, Vocabulary, and Pre-Storytelling Activities

Bevor die Geschichte erzählt wird, müssen einige Vokabeln eingeführt werden. So kann die Lehrkraft sicher sein, dass die Schüler die Handlung der Geschichte verstehen. Um nicht ausschließlich auf abstrakter Ebene (und eher demotivierend) Wörter zu übersetzen und nachsprechen zu lassen, bietet es sich an, die Schüler zumindest rein gedanklich an den Ort des Geschehens zu versetzen.

Die Lehrkraft zeigt den Kindern dazu eine von **Material M 2** "The Wood" angefertigte **OHP-Folie** oder zeichnet einen ähnlichen Hintergrund an der **Tafel** nach – je nachdem, für welche der in **Step 2** beschriebenen Art des Erzählens sich die Lehrkraft entscheidet. Wird die Geschichte in Form eines Tafeltheaters erzählt, so kann der Hintergrund auch gemeinsam mit den Schülern an die Tafel gezeichnet werden.

Die Lehrkraft erarbeitet zusammen mit den Schülern, welche Tiere im Wald leben, und führt die Wörter *mouse, fox, owl* und *snake* ein. Dazu werden die von **Material M 3, M 4, M 5 und M 6** angefertigten und zuvor **farbig gestalteten Kopien** der Tiere an die Tafel geheftet. Wird mit dem **OHP** gearbeitet, werden die Figuren aus **Material M 11** für die Einführung genutzt. Bei der Wiederholung der Tiernamen sollte insbesondere auf die Aussprache von *owl* geachtet werden.

Teacher: *What can you see here?*

Pupils: *Wald, viele Bäume, einen Käfer, Pilze, ...*

Teacher: *Yes, this is a wood. It is a deep and dark wood. Do you know some animals that live in the wood? (Schüler nennen einige) Very good. I brought four animals with me that also live in the wood. What are their names? (...) Exactly, this is a mouse, a fox, an owl and a snake. Let's repeat the words.*

Jeweils zwei Schüler arbeiten nun in **Partnerarbeit** mit **Material M 7**. Mithilfe des Dominos sollen sie die Schreibweise der Tiernamen selbstständig erarbeiten und mithilfe von **Bildwörterbüchern** die im Domino abgebildeten Tiere und ihre englischen Bezeichnungen finden. Die Schüler **schneiden** zunächst alle Dominosteine aus und fügen jene zusammen, die vorgegeben sind. Im Anschluss bearbeiten sie die übrigen leeren Felder. Dabei werden die Schüler natürlich unterschiedlich schnell vorankommen. Diese Übung erlaubt eine quantitative **Differenzierung** in der Klasse. Schnelle Schüler können auch zusätzliche Dominosteine beschriften bzw. ausmalen.

Teacher: *In this domino game you have to find the right name of the animal. But you can see that there are a lot of white pieces. Take the dictionaries to find more animals that live in the wood. Draw the animal and write the name of it on the next piece. Try to make a long domino chain together with your partner.*

Tipp:

Die Lehrkraft sollte zeigen, wie die Dominosteine ausgeschnitten werden und erläutern, dass stets zwei Flächen einen Stein bilden. Damit soll verhindert werden, dass die Schüler später einzelne Quadrate vor sich hinlegen.

